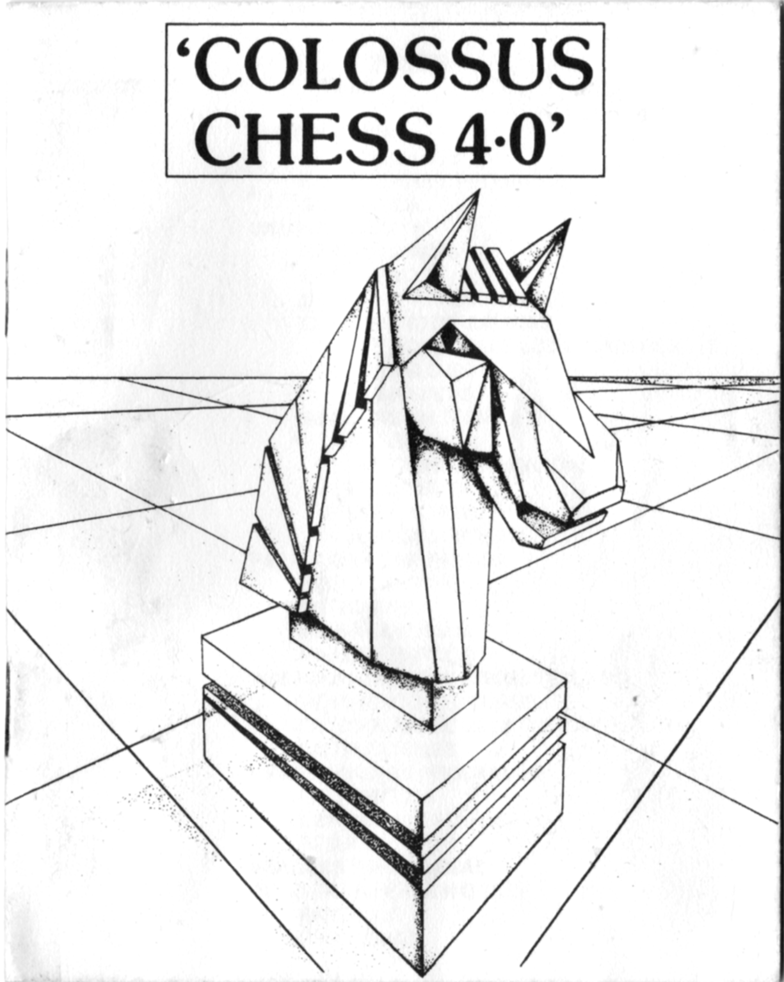
'COLOSSUS CHESS 4·0'



INDICE

SECCION 1 - INTRODUCCION

1 A - GENERALIDADES

COLOSSUS es el mejor programa de ajedrez disponible para ordenador personal. Se ha escrito utilizando las tecnicas mas recientes por un programador de ajedrez por ordenador con mas de nueve anos de experiencia. Se ha probado contra una amplia gama de programas de ajedrez demostrando ser mas potente que cualquiera de ellos. Tiene la gama de caracteristicas reales disponibles mas amplia, incluyendo alguna que no habia sido utilizada anteriormente en programas de ajedrez para ordenador. Ademas, el programa tiene un entendimiento perfecto de las reglas del juego, incluyendo los subascensos, la regla de la jugada cincuenta y todas las tablas por repeticion. Ademas, maneja todos los mates normales, incluyendo el Rey y dos Alfiles contra Rey y el dificilisimo Rey, Alfil y Caballo contra Rey.

1 B - EJECUCION DEL PROGRAM

AMSTRAD CINTA	Rebobine la cinta y marque 'RUN'.
DISCO	Coloque el disco en el accionamiento y marque RUN"CHESS".
CBM 64/128	Pulse <SHIFT> y RUN/STOP a la vez y pulse PLAY en el cassette, con lo que el juego se cargara automaticamente.
MSX	Rebobine la cinta hasta el principio y escriba BLOAD "CAS:",R.
PCW	Conecte el ordenador con el disco de sistema, colocando posteriormente el disco COLOSSUS, teclee "CHESS" y pulse la tecla RETURN, cargandose automaticamente el programa.
SPECTRUM	Rebobine la cinta hasta el principio y escriba LOAD "" (ENTER), pulsando a continuacion PLAY en el cassette, argandose a continuacion el programa automaticamente.
SPECTRUM +3	Para cargar, inserte el disco y seleccione cargador.

1 C - GUIA RAPIDA

El programa tiene tal capacidad que, al principio puede que usted se sienta intimidado por el exhaustivo manual, pero no hace falta que lo lea integro antes de comenzar, sino que puede ir repasando las secciones adecuadas segun vaya necesitandolas.

Las unicas secciones necesarias para comenzar, ademas de esta introduccion, son "3.B - USTED JUEGA" y "4.A - MOVIMIENTO DEL CURSOR". Y posteriormente las secciones de mando mas usadas de la seccion 4 C, que son "GO (comience)", "NEW GAME (nueva partida)" y "TYPE (teclee)".

Despues de esto, pueden leerse las demas secciones segun se desee, a medida que vaya descubriendo la maravillosa capacidad del programa.

SECCION 2 - VISUALIZACION

2 A - GENERALIDADES

La pantalla se utiliza para presentar informacion clara y detallada sobre el estado de la partida, los pensamientos actuales del programa y el registro de la ultima jugada.

La pantalla principal muestra un tablero de ajedrez en diagrama grafico y los varios mensajes y preguntas que se necesitan; la segunda pantalla muestra el registro de la jugada anterior, incluyendo los nombres de los jugadores y los relojes de tiempo, mientras que la esquina inferior izquierda proporciona informacion sobre los procesos de pensamiento del programa, incluyendo prevision de posiciones examinadas, linea actual y mejor linea con evaluacion. Se puede pasar de una pantalla a otra pulsando la barra espaciadora del teclado.

2 B - EL TABLERO

La pantalla principal muestra el tablero de ajedrez donde se visualiza la posicion actual. Los numeros y letras que hay alrededor de el indican la notacion algebraica que se usa para cada escaque.

2 C - MENSAJES Y PREGUNTAS

Alrededor del tablero, si es necesario, se visualizan varios mensajes y preguntas, explicandose posteriormente en este manual.

2 D - EL REGISTRO DE JUGADAS

La segunda pantalla muestra las ultimas 6: MSX/SPECTRUM, 7: AMSTRAD/CBM jugadas realizadas por cada jugador, en dos columnas que incluyen los numeros de las jugadas. Encima de las jugadas se visualizan los colores, nombres de los jugadores y los relojes de tiempo transcurrido para cada jugador.

2 D i - LOS NOMBRES DE LOS JUGADORES

Encima de cada columna se visualizan los nombres de los jugadores, segun muevas blancas o negras. El nombre del programa se visualiza como COLOSSUS mientras que el nombre del jugador se muestras como OPPONENT (contrario).

2 D ii - LOS RELOJES

Debajo de los nombres de los jugadores se visualizan los relojes de tiempo transcurrido para las blancas y negras.

Los relojes tienen el formato "hh:mm:ss" (horas:minutos:segundos) Los relojes muestran el tiempo total que ambos jugadores han utilizado hasta el momento.

2 D iii - LAS JUGADAS

Las jugadas se visualizan en forma de notacion algebraica con la indicacion DESDE ESCAQUE seguida de A ESCAQUE. El separador entre estas dos indicaciones indica si la jugada ha sido una captura de pieza o no ("x" significa captura, "-" significa sin captura). Las jugadas de enroque, con los escaques DESDE y A del Rey que se mueve. Las capturas al paso se indican con las letras "EP" tras la jugada. Los ascensos o promociones se indican con "/" despues de la jugada y seguido de una letra que indica la ficha que se asciende ("N" caballo; "B" alfil; "R" torre; "Q" reina). Los jaques se senalan con "+" tras la jugada.

2 E - INFORMACION TECNICA

La parte inferior de la segunda pantalla se usa para visualizar informacion detallada de los procesos de pensamiento del programa. Esta informacion puede proveer una vision muy profunda de como funciona un buen programa de ajedrez, pero solo se tarda una fraccion del tiempo que tarda en pensar el programa en visualizar dicha informacion.

2 E i - PREVISION

Cuando el programa piensa su jugada, visualiza la profundidad de prevision de su busqueda. La profundidad se marca en manipulaciones o semimovimientos. El programa buscara la mayoria de las secuencias de jugadas al menos hasta esa profundidad, aumentandola incluso en algunas otras.

2 E ii - POSICIONES EXAMINADAS

El numero de posiciones examinadas en la ramificacion de secuencias de jugadas se visualiza. Este numero se actualiza despues de cada iteracion o cuando se descubre una nueva jugada mejor. El programa examina como promedio 170 (300 CBM) posiciones por segundo a la mitad de la partida.

2 E iii - MEJOR LINEA

El programa visualiza la mejor linea de jugadas que ha descubierto hasta ese momento en su busqueda. Este puede proporcionarle a usted la jugada de "sugerencia" y tambien un analisis de la partida en las jugadas siguientes, mas alla de la sugerencia (normalmente, la linea de jugadas tiene una posicion nula. Esto significa simplemente una jugada pasiva supuesta, en la que no hay captura de ficha del contrario). Tambien se visualiza la evaluacion de la mejor linea de jugadas en forma de dos numeros. El primero es la evaluacion material, en cuanto a numero de peones arriba o abajo; el segundo es la evaluacion posicional.

Un numero positivo significa que el programa es mejor, un numero negativo significa que el contrario es mejor. Si se descubre que la mejor linea de jugadas lleva a un mate, el marcador de evaluacion material se pone en mas o menos 62.

2 E iv - LINEA ACTUAL

La secuencia de jugadas que el programa esta considerando actualmente se visualiza. A medida que la busqueda avanza se puede ver como cambia. La longitud de la linea de jugadas que se muestra puede ajustarse segun se requiera (para mas detalles ver la instruccion "Quantify", descrita posteriormente).

2 E v - JUGADA SUPUESTA

COLOSSUS tambien piensa durante el tiempo del contrario. Supone que el contrario hara una jugada particular y luego continua pensando sobre la siguiente jugada. A veces el programa no tendra una jugada supuesta, por lo que no podra pensar por adelantado. La jugada supuesta se visualiza de modo que usted pueda seguir los procesos de pensamiento del programa y que provea tambien una jugada de "sugerencia". No obstante, la calidad de esta jugada debe decidirla usted. Si usted realiza otra jugada diferente de la supuesta, el programa pierde parte de su tiempo, pero acertara un tercio de las jugadas que usted realice.

SECCION 3 - PARA JUGAR UNA PARTIDA

3 A - NUEVA PARTIDA

Al comenzar una nueva partida, las piezas estan colocadas en sus posiciones iniciales, los relojes se ajustan a "00.00.00", el visualizador de jugadas esta en blanco y se le ofrece a usted la posibilidad de jugar primero.

Tecleando <SHIFT> "G" hace que el programa conduzca las piezas blancas y realice la jigada inicial (para mas detalles ver la instruccion "GO", descrita posteriormente).

3 B - USTED JUEGA

Siempre que le toque a usted jugar, el programa pregunta "YOUR MOVE" (su movimiento). Inserte su jugada mediante el metodo descrito a continuacion (vea la seccion MOVIMIENTO DEL CURSOR" para mas detalles).

1 - Mueva el cursor a la posicion de la pieza que desea jugar y pulse la tecla <RETURN/ENTER> o el pulsador de disparo del Joystick; esto hace que se visualice el indicador DESDE ESCAQUE. Si por error inserta una posicion equivocada, se puede cancelar pulsando la tecla "DELETE". (El cursor se muestra como una linea inversa que cruza el escaque actual).

2 - Mueva el cursor hasta el escaque al que quiere mover y pulse de nuevo <RETURN/ENTER>, lo que produce que se visualice el indicador A ESCAQUE Si la jugada no es valida, se visualiza ILEGAL, borrandose la entrada de la jugada, debiendo volver al punto 1 y repetir el procedimiento.

3 - Si la jugada es el ascenso o promocion de un peon, el programa preguntara "PROMOTION TO?" (ascenso a). Entonces debe especificar la pieza que quiere promocionar marcando una de las indicaciones siguientes: "N" caballo; "B" alfil; "R" torre y "Q" reina. Si se pulsa cualquier otra tecla, el programa supone que la promocion es a reina.

NOTA: Si desea dar entrada a una jugada de enrocamiento, debe mover el Rey dos escaques en cualquiera de las direcciones permitidas; si desea dar entrada a a una captura al paso, el peon debe moverse como en una captura normal.

Ahora se indica sobre el tablero la jugada valida, con el cursor en intermitente sobre el DESDE ESCAQUE, y luego moviendo la pieza y poniendo el cursor en intermitente sobre el A ESCAQUE.

3 C - JUEGA COLOSSUS

Cuando el programa computa su jugada, visualiza el mensaje "LET ME THINK" (dejame pensar) en la parte inferior del tablero. A medida que avanza la busqueda, se actualiza la informacion tecnica de la pantalla secundaria.

Cuando el programa ha terminado su busqueda, imprime la jugada seleccionada en el registro de jugadas y a la derecha del tablero, indicando la misma en el tablero (igual que se indican las jugadas realizadas por usted).

Pulsando la tecla <ESCAPE>(AMSTRAD)<DELETE>(SPECTRUM & MSX) <COMMODORE>(CBM)<EXIT>(PCW) mientras el programa esta pensando su jugada, hace que la busqueda se anule, se visualice el mensaje 'ESCAPE', y realice la mejor jugada de las analizadas hasta ese momento. Si el programa ha descubierto que su jugada lleva a mate, lo anuncia con el mensaje MATE EN N donde N es el numero de jugadas necesarias para llegar al mate.

3 D - FINAL DE PARTIDA

Cuando se finaliza una partida, se detienen los relojes y el programa muestra un mensaje, a la derecha del tablero, para indicar el estado de la partida; estos mensajes son:

DRAW: La partida ha quedado empatada por repeticion 3 veces de (tablas) la misma posicion, por la regla de la jugada 50 o porque ninguno delos jugadores tiene material suficiente para dar mate al otro jugador. Esto ocurre en los casos de Rey y Obispo contra Rey o de Rey y Caballo contra Rey.

CHECKMATE: El jugador que ha realizado la ultima jugada ha dado jaque (jaque mate) mate.

STALEMATE: El jugador que ha de mover esta "ahogado".
(ahogado)

TIME UP: El jugador que debia mover se ha quedado sin tiempo. Esto (sin tiempo) solo ocurre si se juega una partida de "todas las jugadas" (ver instruccion TYPE, explicada posteriormente).

Posteriormente, el programa pregunta WHAT NOW? (que desea ahora) y espera a que usted de entrada a una de las instrucciones del programa. Pulse <SHIFT> "N" para comenzar una partida nueva (para mas detalles, vea el comando "New Game" descrito mas adelante).

SECCION 4 - INSERCION DE DATOS MEDIANTE EL TECLADO

4 A - MOVIMIENTO DEL CURSOR

El cursor se indica con una linea invertida que cruza la mitad del escaque actual, pudiendo moverse de 2 maneras:

1 - TECLAS DEL CURSOR: Hay 4 controles de cursor que lo mueven un escaque en cualquier direccion. Estas son las 4 flechas de direccion que sirven para desplazar el cursor arriba, abajo, a derecha y a izquierda. Si el cursor desapareciera por un lado del tablero, aparecera por el otro lateral.

2 - TECLAS ALGEBRAICAS: El cursor puede moverse inmediatamente a cualquier fila marcando uno de los numeros 1 a 8, utilizando igualmente las teclas A a H para desplazarlo a cualquier hilera. Esto permite que se pueda utilizar una notacion algebraica para dar entrada a las jugadas; por ejemplo, tecleando "E2" <RETURN/ENTER> "E4" <RETURN/ENTER> se da entrada al movimiento comun de salida Pe2-e4. Tengase en cuenta que si la fila o hilera de los escaques "DESDE" y "A" son iguales, la secuencia se puede acortar, por ejemplo para el caso anterior de la siguiente manera: "E2" <RETURN/ENTER> "4" <RETURN/ENTER>.

La posicion inicial del cursor depende del jugador que comience; si es el jugador de las blancas, el cursor comienza en el escaque "A1", haciendolo en el "H8" si mueven las negras.

4 B - DATOS NUMERICOS - IMPORTANTE - LEALO

Muchas de las instrucciones del programa exigen dar entrada a numeros para establecer nuevos valores en los parametros, etc. El programa emplea un metodo de facil utilizacion y libre de errores para dar entrada a los numeros.

Primero se visualiza el valor actual del parametro en la posicion de cuestiones. Para aumentar el valor visualizado utilice el cursor con flecha ascendente; si el nuevo valor es mayor que el limite superior de dicho parametro, se reajusta por el limite inferior. Para disminuir el valor se utiliza el cursor con flecha descendente; si el nuevo valor es menor que el limite inferior para tal parametro se reajusta en su limite superior. Para dar entrada al nuevo valor al programa, pulse <RETURN/ ENTER> (si no desea modificar el valor actual, pulse <RETURN/ ENTER> simplemente).

4 C - COMANDOS

Puede darse entrada a las siguientes instrucciones cuando le toque jugar a usted o cuando haya terminado la partida. Para dar entrada a una instruccion, pulse simplemente su primera letra (en la siguiente descripcion se senalan con mayusculas) teniendo pulsada la tecla <SHIFT>. Las instrucciones estan ordenadas alfabeticamente de modo que sean de uso facil y logico, aumentando asi el placer de utilizar este juego.

CAMBIO DE POSICION - PULSE <SHIFT>"A"

Con esta instruccion puede establecerse cualquier posicion, siempre que sea legal. Una vez seleccionada, el programa presenta el mensaje "ALTER POSITION": SSSSS: COMMAND" (modificar posicion: SSSSS: instruccion, siendo SSSSS el jugador que va a mover). En este modo de cambio de posicion, hay un subconjunto de instrucciones que permiten que pueda ajustar el tablero, asi:

DATOS INICIALES - Pulse "G"

Si despues de modificar parte de la posicion, ve que se ha equivocado, esta instruccion recupera la posicion de partida.

NUMERO DE JUGADA - Pulse "M"

El programa pregunta "MOVE NUMBER" (numero de jugada), permitiendo asi dar entrada al numero de jugada deseada.

JUGADOR QUE HA DE JUGAR - Pulse "S"

Indica si ha de jugar el jugador blanco o el negro. Al anadir piezas a su tablero, su color queda deternimado por el jugador actual que ha de jugar.

BORRAR UNA PIEZA - Pulse "C","P","N","B","R","Q", o "K", segun sea peon, caballo, alfil, torre, reina o rey. Para cambiar a un escaque particular, coloque el cursor sobre el y de entrada a una de las instrucciones anteriores para determinar el nuevo estado de dicho escaque (tengase en cuenta que durante la situacion de "Alter Position" el control algebraico del cursor no se encuentra disponible.

Cuando se cambia un escaque, el cursor se movera a la derecha de manera que se facilite la modificacion de filas completas.

ELIMINAR - Pulse "W"

Elimina todas las piezas del tablero, permitiendo asi establecer rapidamente posiciones en las que participen pocas fichas.

NUEVA PARTIDA - Pulse <SHIFT>"N"

Esta posibilidad puede utilizarse estando en modo "Alter". (Posteriormente se da una descripcion detallada)

SALIDA - PULSE "E"

Esto le permite abandonar el modo "Alter" cuando ya ha situado las piezas en la posicion deseada (recuerde colocar que jugador va a comenzar antes de abandonar este modo). Si la posicion fuera ilegal por algun motivo, esto seria senalado en pantalla, no abandonando el modo "Alter", debiendo corregir el error antes de poder salir. Las posiciones ilegales se producen porque:

alguno de los jugadores no tiene rey
alguno de los jugadores tiene mas de un rey
el jugador que no va a ser el primero en jugar esta en jaque
alguno de los jugadores tiene un peon en la primera o en la octava fila
alguno de los jugadores tiene mas de ocho peones o piezas ascendidas.

Cuando se sale de la situacion ALTER POSITION tras haber realizado algun cambio, el registro actual de partida queda con todas las anteriores jugadas borradas, no pudiendo, por lo tanto retroceder. Tengase en cuenta que tambien se considera cambio el modificar el jugador que debe mover primero o el numero de jugada.

RETROCESO - Pulse <SHIFT>"B"
AVANCE - Pulse <SHIFT>"F"

Todas las jugadas de la partida se almacenan en la memoria del programa, lo que le permite a usted retroceder o avanzar a traves del registro de partida y llegar a cualquier posicion, lo que puede utilizarse por varias razones: Tras perder accidentalmente una pieza, se puede enmendar el error retrocediendo una jugada. Si desea probar otra linea partiendo de una posicion anterior, puede retroceder hasta la posicion elegida y contrinuar jugando desde ella. El pasar por el registro de jugadas se realiza movimiento a movimiento, por lo que debe hacerse un numero par de veces si se desea continuar jugando con el mismo color.

COLORES - Pulse <SHIFT>"C"
AMSTRAD CPC/CBM 64/128;

Los colores del papel, la tinta y el borde pueden establecerse en los dos colores posibles, con la unica limitacion de que papal y tinta no pueden tener el mismo. Si trata de colocar el mismo color, aparecera el mensaje "ILLEGAL", debiendo introducir otro color. Tambien debe recordar que debe usar un color mas claro para la tinta que para el papel ya que en caso contrario, el color de las finchas apareceria invertido. (Las piezas blancas aparecerian mas oscuras que las negras). Los colores establecidos por defectos son:

Tinta	26	(Blanco brillante)
Pape	1	(Azul)
Borde	6	(Rojo brillante)

Para detalles sobre data numerica y sus cambios, vease la seccion 4.b.

MSX/SPECTRUM/SPECTRUM +3;

Los colores de las piezas, escaques, borde, tinta y papel pueden se. cambiados a cualquiera de los ocho colores disponibles. Los colores de las piezas y los escaques solo se utilizan para la presentacion en dos dimensiones. La unica limitacion es que los colores de tinta y papel no coincidan porque eso haria que no apareciera ninguna representacion en pantalla. Si trata de entrar colores que entren en conflicto, el mensaje de "ILLEGAL" aparecera en pantalla, debiendo entrar nuevos colores. Tenga en cuenta que, para el caso de representacion en tres dimensiones, el color de la tinta debe ser mas claro que el del papel, puesto que en caso contrario las piezas blancas apareceran con un color mas oscuro que las negras.
Los colores elegidos por el programa para iniciar (por defecto) son:

Piezas claras	7	(blanco)
Piezas oscuras	0	(negro)
Escaques claros	4	(verde)
Escaques oscuros	2	(rojo)
Borde	2	(rojo)
Tinta	7	(blanco)
Papel	1	(azul)

DISCO/ CINTA - Pulse <SHIFT>"D"

Esta opcion le permite reservar/guardar registros de jugadas desde/al disco/cinta. El programa preguntara "LOAD OR SAVE" (cargar o salvar). Pulse "L" para cargar un registro salvado anteriormente o "S" para salvar el registro actual. Si pulsa otra tecla se anulara esta opcion. A continuacion el programa preguntara un numero de ficha (de 0 a 225), que se usa como parte de un nombre de ficha en el disco/cinta.

Si se produce cualquier error durante la carga se perdera el registro de jugada actual. Fi jese que los parametros del programa, tales como velocidad de juego, tiempo transcurrido, etc, no se reservan, necesitando registrarlos despues de la carga. La tecla <BREAK>(SPECTRUM & MSX)<ESCAPE>(AMSTRAD)<STOP> (CBM) puede utilizarse para abortar estas operaciones.

RELOJES DE TIEMPO TRANSCURRIDO - Pulse <SHIFT>""E"

Este reloj puede ajustarse entre 00.00.00 y 255.59.59. Primero el programa le preguntara el nuevo valor para el reloj de las blancas y luego el de las negras. Esto puede utilizarse para ajustar valores razonables a los relojes si se modifica la velocidad del juego durante la partida. El programa utiliza constantemente los relojes de tiempo transcurrido para determinar la velocidad de juego del programa. Por ejemplo, si usted aumenta el tiempo transcurrido en el reloj del programa, este jugara mas rapidamente para mantenerse dentro del tiempo medio con que se ha ajustado ahora.

COMIENZO (GO) - Pulse <SHIFT>"G"

Esto fuerza al programa a cambiarse al jugador que va a jugar. Esto se puede utilizar repetidas veces para que el ordenador realice varias jugadas contra si mismo o para forzzar al programa para que vuelva a jugar para el jugador que debe mover despues de haber dado paso a la instruccion "SUPERVISOR", que se explica posteriormente.

Tambien permite cambiar los jugadores a mitad de la partida. Iniciada una nueva partida, esto hace que el programa juegue con las blancas. En este caso, se borraran automaticamente los relojes, ajustandose la orientacion para que usted pueda mover las fichas negras. Este comando no funciona cuando la partida ya ha acabado.

INVISIBLE - Pulse <SHIFT>"I"

Esto le permite, si tiene la suficiente confianza, jugar al equivalente de una partida "a ciegas", como hacen a veces los mas notables jugadores de ajedrez. El programa pregunta "INVISIBLE", debiendo entrar un numero entre 0 y 3, determinando este numero que piezas del tablero se hacen invisibles:

0 es el valor de defecto, permaneciendo visibles las piezas de ambos jugadores.
1 hara que las blancas sean invisibles.
2 hara que las negras sean invisibles.
3 hara que todas las piezas sean invisibles.

Las jugadas siguen indicandose en el tablero y se visualizan en el registro de jugadas.

Cuando se selecciona esta opcion, la palabra "INVISIBLE" aparece en la parte superior derecha de la pantalla para evitar confusiones.

JOYSTICK - Pulse <SHIFT> "J"
AMSTRAD/MSX/SPECTRUM

El Joystick puede ser conectado/desconectado con este comando, apareciendo en pantalla un mensaje que informa sobre su situacion.

CBM 64/128

El Joystick puede ser conectado/desconectado por medio de esta orden, apareciendo un mensaje con la situacion actual. El Joystick debe conectarse en el Port 2 .

JUGADAS VALIDAS - Pulse <SHIFT>"L"

Puden mostrarse todas las jugadas validas de cualquier pieza del jugador que va a realizar la jugada. Primero coloque el cursor sobre la pieza que se trate y pulse <SHIFT>"L". Las jugadas validas se mostraran en secuencia poniendose el cursor en intermitente sobre los escaques que constituyen su objetivo, regresando luego al escaque original. El cursor no se movera si no existen jugadas validas. Esta opcion puede utilizarse como ayuda pedagogica a los que estan aprendiendo.

NUEVA PARTIDA - Pulse <SHIFT>"N"

Con esta instruccion puede comenzarse una nueva partida. Si no se ha utlizado la opcion "ALTER POSITION" desde la ultima "NUEVA PARTIDA", el registro de jugadores queda intacto hasta que se da entrada a la primera ugada de la nueva partida. Esto le permite repetir todas las jugadas de la ultima partida utilizando las instrucciones "FORSTEP" o "REPLAY".

ORIENTACION - Pulse <SHIFT>"O"

La orientacion del tablero puede invertirse de modo que usted juegue con las negras en la parte superior del tablero. Tambien se invierte la notacion algebraica alrededor del tablero. Esto es sumament util para repetir partidas contra el programa.

JUGAR CONTRA SI MISMO - Pulse <SHIFT>"P"

Esto hace que el programa juegue contra si mismo, utilizando los dos jugadores. Terminada una partida, el programa hace una pausa de varios segundos, para permitirle estudiar la posicion final, comenzando a continuacion una nueva partida automaticamente. Este comando se ignora si el programa se encuentra en modo "Problema" o en modo "Infinito".

Pulsando la tecla <DELETE>(SPECTRUM & MSX)<ESCAPE>(AMSTRAD) <COMMODORE>(CBM)<EXIT>(PCW) mientras el programa esta pensando la jugada (pero no mientras la indica sobre el tablero) o despues de terminada la partida, se hace que el programa deje de jugar contra si mismo y le permita a usted volver a jugar como jugador que debe realizar el primer movimiento. Cuando juega contra si mismo, se visualizan los dos nombres como "COLOSSUS".

PARAMETROS DE CANTIDAD - Pulse <SHIFT>"Q"

Esto le permite a usted ajustar algunos de los parametros internos del programa para hacerle funcionar de distintos modos. Primero el programa pregunta "BOOK" (libro); el valor del parametro puede ser 0 o 1. Si se ajusta a 0 el programa no busca en su "libro de aperturas" las jugadas, haciendo mas faciles para usted las jugadas iniciales. Si se ajusta a 1, el programa usa su libro de modo natural. A continuacion pregunta "PREDICTION" (prediccion); el valor del parametro puede ser 0 o 1. Si se ajusta a 0 el programa no predice la jugada que va a realizar usted ni piensa por adelantado en el tiempo de usted. Si se ajusta a 1 el programa tratara de predecir su jugada de modo normal.

Luego preguntara "LINE DEPTH" (profundidad de linea). El numero de jugadas en el visualizador de "linea actual" puede ajustarse de 1 a 12/15 (SPECTRUM & MSX/ AMSTRAD & CBM) semis; el ajuste por defecto es 1/2 (AMSTRAD, MSX & SPECTRUM/CBM) La siguiente pregunta es "DIMENSION" (dimensiones), pudiendo ser el valor del parametro 2 o 3. Si se ajusta a 2, la representacion sera grafica del tablero es la bidimensional, que se utiliza en cualquier publicacion; si se ajusta a 3, el tablero se visualizara en 3 dimensiones, como si se tratara de un tablero real y sus piezas.

Por ultimo preguntara "DRAW SCORE" (empate). La parte material puede ajustarse de 9 a - 9 y la parte posicional de - 60 a 60. Cuanto mas bajo sea el resultado del empate mas intentara el programa ganar. Cuanto mas alto sea el resulatdo mas inclinado estara el programa a conceder el empate (haciendo efectivamente mas facil para usted conseguir un empate mediante repeticion de posicion).

REPETICION - Pulse <SHIFT>"R"

Puede repetirse todo el registro de partida desde el principio hasta la posicion final para mostrar a un espectador la partida hasta el momento. El programa hace una pausa entre las jugadas para permitir apreciar el juego. El tiempo de duracion de esta pausa puede ajustarse entre 0 y 20 segundos. La repeticion se puede interrumpir pulsando la tecla <DELETE>(SPECTRUM & MSX)<ESCAPE> (AMSTRAD)<COMMODORE>(CBM)<EXIT>(PCW) durante una de las pausas. Cuando se esta realizando una repeticion se visualiza el mensaje "REPLAYING" debajo del tablero.

SUPERVISOR - Pulse <SHIFT>"S"

Esto produce que el programa deje de hacer jugadas y le permita a usted realizar jugadas por los dos jugadores; esto es asi para que usted pueda establecer una posicion requerida realizando una secuencia de jugadas o jugar una partida amistosa utilizando el visualizador de tablero del programa. Se comprueba la validez de todas las jugadas introducidas.

En esta opcion, los nombres de los dos jugadores se visualizan como "OPPONENT".

MODO DE TIPO DE JUEGO - Pulse <SHIFT>"T"

El programa tiene seis modo de tipo de juego, para permitir partidas de velocidad y estilos diferentes. Cuanto mas tiempo de usted al programa para pensar su jugada, mejor jugara. El programa pregunta "TYPE" (tipo) para que usted pueda seleccionar lo siguiente:

1 - Modo de torneo:

Pueden establecerse parametros completos de torneo. Primero, el programa pregunta el numero de movimientos para ei primer control de tiempo; Segundo el numero de jugadas para los controles secundarios de tiempo; tercero pregunta el tiempo del primer control; cuarto pregunta el tiempo de los controles secundarios de tiempo. El programa no es estricto respecto al control de tiempo de usted, no reclamando una vixtoria por tiempo si usted sobrepasa los controles. Normalmente, el programa no sobrepasa su control de tiempo.

2 - Modo de promedio:

Es una version facil del modo de Torneo. En lugar de dar entrada a los cuatro parametros necesarios, el programa simplemente le preguntara "MOVE TIME" (tiempo de jugada). Luego el programa controla su busqueda para usar un promedio del tiempo a que usted ha dado entrada; si se da entrada a 0 segundos como promedio de tiempo de jugada, se selecciona el nivel mas rapido del programa. Esta opcion proporciona miles de niveles de juego.

NOTA 1: De hecho, este modo establece parametro de torneo de 60 jugadas para cada control de tiempo, con 60 veces el tiempo promedio de jugada asignado a cada control.

NOTA 2: Este es el modo inicial, con un promedio de 10 segundos por jugada.

3 - Modo de todas las jugadas:

En los clubs de ajedrez, la mayoria de las partidas se juegan con relojes de ajedrez, teniendo cada jugador digamos 5 minutos para completar la partida o si no "pierde por tiempo".

Este modo le permite a usted ajustar el tiempo completo de partida y el programa tratara de jugar para realizar todas las jugadas de la partida dentro del tiempo especificado. Si cualquiera de los dos jugadores sobrepasa el tiempo de la partida, esta se termina con el mensaje de "finalizo el tiempo".

Utilizando la instruccion "ELAPSED TIME CLOCKS" (relojes de tiempo transcurrido), se puede dar un handicap al programa o a usted mismo, poniendo algun tiempo en alguno de los relojes antes de comenzar la partida. Esto es util para aquellos jugadores que son muy inferiores o muy superiores al programa.

4 - Modo de igualdad:

En este modo el programa trata de mantener su reloj en estrecha coincidencia con el de usted, jugando a una velocidad similar a la suya. Si usted realiza varias jugadas rapidas, tambien el programa debe hacer varias jugadas rapidas para mantenerse al paso que usted marca; igualmente si usted se toma mucho tiempo, el programa dispondra de ese mismo tiempo para pensar sus jugadas En la practica, la diferencia en segundos sera minima.

5 - Modo infinito:

Este modo puede utilizarse para resolver programas de ajedrez, tales como "Encuentre la mejor jugada para esta posicion.

Busca todas las combinaciones de la totalidad de las jugadas para asegurarse que no pierde un sacrificio. Continua buscando cada vez mas adelante, hasta que usted diga que pare o hasta que encuentre un jaque mate forzado para cualquiera de los dos jugadores. O hasta que ha buscado 12 semis adelante (maxima prevision del programa) o hasta que unicamente haya una jugada en tal posicion. Esto es muy util para partidas de ajedrez por correo cuando se puede dejar el programa en funcionamiento durante toda la noche para hallar la mejor jugada. Cuando el programa empieza a buscar la jugada, los relojes estan en 00.00.00, de modo que puede registrarse el tiempo que tarda en completar la jugada. Note que el libro de jugadas iniciales no se utiliza en este modo. Por supuesto, el programa puede hallar la misma jugada en mucho menos tiempo utilizando el modo de juego normal porque se ignoran ciertas malas jugadas obvias.

6 - Modo de problemas:

Este modo se utiliza para resolver muchos problemas de mate en ajedrez. Una vez seleccionado, el programa pregunta "PROBLEM TYPE" (tipo de problema), pudiendo resolver 3 tipos:

A - Mates normales, tipo "blancas juegan y dan mate en X jugadas"
B - Mates a si mismo, tipo "blancas juegan y obligan a negras a dar mate en X jugadas"
C - Mates de ayuda, tipo "juegan blanças y ayudan a negras a dar mate en X jugadas"

Por supuesto COLOSSUS puede hallar mates para las negras con igual facilidad; es el primer programa de ajedrez por ordenador que ha sido capaz de de realizar mates a si mismo y mates de ayuda. A continuacion el programa pregunta "MATE IN" (mate en X) debiendo usted introducir el numero de jugadas para llegar al mate que se intenta. COLOSSUS puede dar mate hasta con 7 jugadas de adelanto.

Cuando el programa comienza a buscar para llegar al mate, los relojes estan a 00.00.00, ajustados para que puedan registrar el tiempo que tarda en encontrar el mate. Si el programa halla una jugada de mate, visualiza la linea de mate debajo del registro de jugadas, para los relojes y pregunta "CONTINUA". Si usted esta satisfecho con la jugada mostrada pulsar "N" producira que se lleve a cabo esa jugada inmediatamente pero si desea que el programa continue buscando cualquier alternativa de mate, pulse "Y", volviendo el programa a poner en marcha los relojes y buscando otro mate. Este proceso se repite hasta que no se encuentran mas jugadas de mate, en cuyo caso el programa realiza sobre el tablero la ultima jugada de mate descubierta. Si no ha descubierto ningun mate, se visualiza el mensaje "NO MATE", dando entrada automatica a la opcion "ALTER POSITION" para permitirle a usted modificar la posicion o encontrar otra. En la solucion de problemas, COLOSSUS es el programa mas rapido del mundo.

USO DE LA SIGUIENTE A LA MEJOR - Pulse <SHIFT>"U"

Despues de que el programa realice una jugada, usted puede instruirle para que elija una jugada diferente entre las que quedan. Essto se puede utilizar repetidas veces hasta que se hayan usado todas las jugadas. Cuando ya no se dispone de mas, el programa visualizara el mensaje "NO MORE MOVES" (no hay mas jugadas), comenzando de nuevo a elegir entre la lista.

Si el programa usa todavia el libro de jugadas iniciales, elegira la alternativa siguiente del libro (elegida libremente). Esto puede usarse para examinar las posibilidades de eleccion del libro de programa para elegir la linea que usted prefiera (no se consideran jugadas que no esten en el libro). Si el programa ya no esta en uso del libro, elegira la jugada que considere la siguiente a la mejor de entre las jugadas restantes.

VOLUMEN - Pulse <SHIFT>"V"

AMSTRAD

El volumen, puede ser ajustado entre 0 y 7. Para detalles sobre data numerica y sus cambios, vease la seccion 4.b.

CBM 64/128

El volumen del programa puede ser adjustado entre 0 (Silencio) y 15 (Maximo volumen) lo que le permite variarlo sin necesidad de acudir a la television.

Para detalles sobre data numerica y sus cambios, vease la seccion 4.b.

MSX/SPECTRUM

Los pitidos que senalan los movimientos pueden ser activados con este comando.

SALIDA POR IMPRESORA - Pulse <SHIFT> "W" (PCW)

Se puede registar la situacion actual del tablero, el registro actual de jugadas o los movimientos, segun se producen, por medio de la impresora. El programa pregunta "BOARD, RECORD OR MOVES" (tablero, registro o movimientos). Si se pulsa "B" se imprimira la situacion actual del tablero, con la orientacion de blancas arriba, como en todas las publicaciones de ajedrez. Las piezas blancas se senalan con mayusculas, las negras con minusculas y los espacios en blanco con puntos.

Si pulsa "R", se imprimira el registro actual de jugadas. Para una mayor claridad, se imprime antes una cabecera. Si se ha utilizado la opcion "ALTER POSITION", la posicion inicial se imprime antes de la serie de movimientos.

Si se pulsa "M", el programa preguntara "MOVES" (movimientos), pudiendo entrar los valores 0 y 1. El valor 0 no produce impresion continua (valor por defecto) mientras que 1 imprime los movimientos hacia ambos lados segun se producen.

Si se inicia una nueva partida con la impresion continua, la cabecera del registro de jugadas se imprime para una mayor claridad. Si se pulsa cualquier otra tecla, se anulara este comando de impresion.

SECCION 5 - INFORMACION SOBRE EL PROGRAMA

5 A - ESTADISTICAS

Posiciones examinadas por segundo: 170 (300 CBM)

Nivel estimado: 1850+ ELO (156+ BCF)

5 B - LIBRO DE APERTURAS

El programa utiliza un libro de aperturas con unas 3000 posiciones, que usa para realizar rapida y acertadamente los primeros movimientos de la partida. Las lineas varian entre 2 y 17 semis. Cuando el libre recomienda varias posiciones por igual, el programa elegira al azar, con una ligera inclinacion hacia aquellas que el programa considere mejores.

5 C - RESULTADOS

El programa "COLOSSUS 4.0" ha sido enfrentado a numerosos programas de ajedrez para ordenador, habiendolos derrotado a todos. Todos los enfrentamientos fueron jugados a un total de 16 partidas, en varios niveles y con los programas manejando igual numero de veces las piezas blancas y negras.

La puntuacion otorgada era de un punto por cada victoria, medio punto por el empate y ninguno por la derrota. Los resultados de estos entrenamientos fueron:

Mychess 2.0	Beyond	CBM 64	10.6
White-Knight Mk12	BBC Publications	BBC	11.5
Sargon III	Hayden	Apple II	12.4
Superchess 3.5	CP Software	Spectrum	12.4
Cyrus II Chess	Amsoft	Amstrad 464	13.3
White-Knight Mk11	BBC Publications	BBC	14.2
Parker Chess	Parker Games	Atari	14.2
Cyrus IS Chess	Sinclair	Spectum	14.2
Superchess 3.0	CP Software	Spectrum	15.1
3-D Clock Chess	CP Software	Amstrad 8256	16.0
Chess 7.0	Odesta	Apple II	16.0
Sargon II	Hayden	Apple II	16.0
Chess	Atari	Atari	16.0
Grandmaster	Audiogenic	CBM 64	16.0
Chess	Acornsoft	Electron	16.0
Chess	Psion	Spectrum	16.0
Master Chess	Amsoft/Mikro-Gen	Amstrad 464	16.0

Por supuesto, los resultados no pueden garantizarse para que se repitan siempre en torneos a dieciseis partidas, pero la variacion que se puede encontrar es minima, por lo que dan una buena indicacion de la fuerza del programa.

SECCION 6 - JUEGOS Y PROBLEMAS
(SOLO EN LA VERSION DISCO)

En el disco master se encuentran grabados un cierto numero de problemas y partidas, pudiendo ser cargados con el comando "Disco" (explicado anteriormente). Las partidas son una seleccion entre las jugadas entre los mejores programas de ajedrez para micros, minis y mainframes. Puede tratar de resolver los problemas o que se la muestre el programa si se queda atascado.

6 A - PARTIDAS

Se almacena la posicion final de cada partida, junto con el registro completo de ella, que puede ser revisado por medio del comando "Replay".

SPECTRUM +3

En la seccion 6 (Juegos y problemas) se han omitido los juegos 24 a 28 inclusive.

Numero de archivo	Descripcion de la partida
0	Computer v Human Friendly Simultaneous Game (Summer 1978):-Walter Browne v Chess 4.6 (CDC Cyber 176) [0-1White resigned]. Computer v Human Challenge Match (Autumn 1978):- [Included are two games of this match, won by 3.5-1.5]
1	David Levy v Chess 4.7 (CDC Cyber 176 [.5-.5 Agreed drawn]
2	Chess 4.7 (CDC Cyber 176) v David Levy [1.0 Black resigned] Computer v Human Friendly Game (Autumn 1980):-
3	Mike Valvo v Belle (Custom built computer) [0.1 White resigned] Computer v Human Friendly Game (Autumn 1980):-
4	Belle (Custom built computer) v Hans Berliner [0.1 White resigned] Computer v Human Friendly Game (March 1982):-
5	J.H. Donnor v Belle (Custom built computer) [1.0 Adj] Computer v Human Friendly Simultaneous Game (September 1983):-
6	A. Karpov v Mephisto III (MC68000) [.5-.5] Fourth World Computer Chess Championship (Autumn 1983):- (Included are all the games by the winning Blitz and all the other games)
7	Cray Blitz (Clay 1 XMP) v BCP (Custom built computer) [1.0]
8	Fidelity X (6502 chess machine) v Cray Blitz (Cray 1 XMP) [0.1]
9	Cray Blitz (Cray 1 XMP) v Advance 3.0 (Custom built computer) [1.0]
10	Nuchess (Cray 1) v Cray Blitz (Cray 1 XMP) [.5-.5]
11	Belle (Custom built computer) v Cray Blitz Cray 1 XMP) [0.1]
12	Phoenix (Honeywell DPS 8170) v Belle (Custom built computer) [0-1]
13	Schach 2.7 (Burroughs B7800) v Chaos (Amgahi 5860) [.5-5 Adj]
14	Nuchess (Cray 1) v Philidor X(IBM PC) [1-0]
15	Merlin (Siemens 7.890) v Bebe (Chess Engine) [1-0]
16	Advance 3.0 (Custom built computer) v Sfinks X(TRS-80) [1-0]
17	Pion (Vax 11/750) v Fidelity X(6502 system) [0-1]

18	Mephisto X(68000 system) v Conchess X (6502 system) [1-0 Time]
19	Awit (Amdahl 5860/2) v Ostrich (Multi-Computer system) [1-0]
20	Novag X(6502 system) v Bobby (IBM 4341-2) [.5-.5]
21	Shy (Burroughs B7800/B7900) v Patsoc 2.0 (DEC KL-10) [5-5] Third World Micro-Computer Chess Championship (Autumn 1983):- (Included are all the games by the winning program Elite A/S
22	Elite A/S v Mephisto Excalibur [1.0]
23	Logichess 2.2 v Elite A/S [0-1]
24	Elite A/S v Mephisto X [1-0]
25	Elite A/S v Novag X [.5-.5]
26	Chess 2001 X v Elite A/S [0-1]
27	Elite A/S v Super Constellation [.5-.5]
28	Superstar v Elite A/S [0-1 Time] Personal Computer Games magazine Home-Computer Championship (Spring 1984):- (Included is one of the games from the final. Colossus 2.0 beaten other home computer chess programs to win the tournament without losing a single game!)
29	Colossus 2.0 (CBM 64) v Superchess 3.0 (Spectrum) [1-0] Computer v Human Challenge Match (April 1984):- (Included are all the games of this match, which Levy won by 4-0)
30	Cray Blitz (Cray 1 XMP) v David Levy [0-1 White resigned]
31	David Levy v Cray Blitz (Cray 1 XMP) [1-0 Black resigned]
32	Cray Blitz (Cray 1 XMP) v David Levy [0-1 White resigned]
33	David Levy v Cray Blitz (Cray 1 XMP) [1-0 Black resigned] Computer v Human Friendly Games (April 1984):-
34	Victor Korchnoi v Nuchess (Cray 1) [1-0 Black resigned]

6 b - PROBLEMAS

Se almacena la posicion inicial, junto con la secuencia del mate, segun ha sido hallada por el programa, pudiendo ser revisada por medio de los comandos "For-step" o "Replay".

A menos que se diga lo contrario, comienzan las blancas.

Numero de archivo	Descripcion del problema
100	Mate a si mismo en 2
101	Mate a si mismo en 2
102	Mate a si mismo en 2

103	Mate a si mismo en 3
104	Mate a si mismo en 4
105	Mate a si mismo en 5
106	Mate en 2
107	Mate en 2
108	Mate en 3
109	Mate en 3
110	Mate en 3
111	Mate en 4
112	Mate en 4
113	Mate en 4
114	Mate en 4
115	Mate en 5
116	Ayuda a mate en 2 (Negras)
117	Ayuda a mate en 2
118	Ayuda a mate en 2 (Negras)

CDS Software Ltd
CDS House
Beckett Road
Doncaster
DN2 4AD
Telephone (0302) 21134
Fax (0302) 340480

PRINTED BY APPLETREE PRINT LTD
(0302) 890000